
PlayStation
Epica Stella
エピカ・ステラ
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ごあいさつ

このたびは「エピカ・ステラ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でプレイしてください。
なお、この解説書は大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01465

Contents
目次

Prologue

プロローグ

クレシア大陸。無数の国々が覇権を賭けて争う、戦乱の大陸。
人々は鎧を纏い、剣を手に戦場へと向かって行った。
いつまでも続くかに思われたこの戦乱は意外な形で結末を迎える。

鉄の巨人「想機」の登場である。
ファラスタリア王国の遺跡から発掘された鉄の巨人達は
人間の手で動かす事ができ、
その力は諸国を震い上がらせるのに充分だった。
想機の力を戦力、牽制力として使用したファラスタリア王国は
大陸の統一に乗り出す。

結果的に統一は成ったが、
恐怖による統治と、想機という強大な力の一箇所集中は
危険であると判断される。
王家の想機は封印され、
発掘された他の想機は各地に配置される事となった。

時は流れる。今また新たなる動乱の時代がやって来ようとしている。
封印された最強の想機、王機ウルスラグナを巡って・・・・

Continent Map & Country Situation



ファラスタリア王国

クレシア大陸統一後、各地に血族・譜代の臣を送り、強固な中央集権国家を築き上げ、大陸全土をその支配下に置く。だがその体制は長く続かず、次第に連邦王国制に移行して行った。現在、帝国らの侵攻によって主君である王家と、領土の２／３を失っており、南部方面軍団長ガルバスを中心とした残党が帝国に対し抵抗を続けている。



デュナリス帝国

連邦王国制に移行した事によって各公国間で争いが起きるようになっていた。そんな中、ある２つの公国間に起きた戦乱によって疲弊した民を率いて、下級貴族であった男が両公国を倒し興した新興国家。王国の王機復活の動きに反発し王都を急襲、王家を滅亡させるが、王国軍の反抗と領土拡大に伴う兵力不足により、現在他国への侵攻は行っていない。



アバロン公国

領土のほとんどに草原が広がり、遊牧を生業とする国家。その祖はファラスタリアの王家につながっており、代々親王国派を貫いている。現在、王国軍を支援するが、南に接するムスペル公国との長年の敵対関係により、その戦力を全て王国軍に注ぎ込む事が出来ずにいる。



ニブルヘイム森公国

深い森林に覆われ、その特異な環境のため領土拡大を余儀なくされた軍事国家。その武力は凄まじく、大国となるが、その戦いの破壊力からか、東の蛮族と蔑まれる事もある。現在、帝国と共同での王国の占領を行っているが、その地位は下に見られる事が多い。

大陸図と国の情勢

ムスペル公国



不毛な砂漠地帯にある国家。その立地とは裏腹に豊富な鉱物資源に恵まれ、その生活水準は高い。現在、王国に関しては静観を決め込み、北に接するアバロン公国を牽制しつつ、南に接する南部都市連合への進出に躍起になっている。国主ラドコットは裏で帝国につながっているという噂もある。

ヒベルニア公国



王国の大陸統一時から存在するファラスタリア王家に連なる血族の治める公国。その権威は王国に次ぐものとされ、王国の有様を見守る役目を請け負い大陸の監視者の異名を取っている。王国を危うくする存在があればその盾となり、王国が大陸を危うくする時には王国に矛を向けるという中立的な国家である。現在は沈黙を守っている。

ディオン=レーベ侯領



王国の大陸統一時に大功のあった傭兵団の一族の治める領土。現在も傭兵団を擁し、戦闘能力は大陸随一とされている。頭首は代々ディオンの名を名乗り、気に入った者のためにしか傭兵団を動かさない。現在、王国と帝国への介入はしていないが、時代の変化の重要な鍵を握っているのは確かである。

南部都市連合

その地に存在していた公国の滅亡に伴い、地主や商人達が中心となり作り上げた自治都市の連合体。元々は個々として存在していたが昨今のムスペル公国の侵攻への対抗策として連合が設けられた。

Characters

キャラクター紹介



ランディ

ファラスタリア王国王子／16歳／男

活発で前向き、熱血気味だがどこかおっちょこちょいな少年。戦乱の中ある事件をきっかけに自分が王子である事を知り大きな運命の渦に巻き込まれて行く。



フォークナー

デュナリス帝国軍師／27歳／男

帝国の実質上の権力を手にしている男。王国への復讐を果たすべく次々に他国への侵略を始める。力を渇望する彼は何処かに眠っているという伝説の力を探し始める。



デュウル

デュナリス帝国皇子／19歳／男

激情家で、力こそ正義だと考えている。帝国が他国を制圧し大陸を治めるべきだと考えているため、積極的に他国進出を唱えるフォークナーを頼もしく感じている。



シャロン

デュナリス帝国皇女／17歳／女

かなりのお転婆で勝手気侭に振る舞ってはいるが、自分の考えをしっかりと持った少女。現在の帝国のあり方に疑問を抱いている。偶然出会ったランディに強い興味を覚える。



グラード

ヒベルニア公国公王／31歳／男

冷静沈着を絵に描いたような男で、王国、帝国両者の動きを見定めて自分の行く道を決めようとしている。取るに足らない者しかいないなら自分が頂点に立とうとも考えている。



バルゼ

ニブルヘイム森公国公王／39歳／男

数々の武勇伝を持つ猛将。戦いの場を尊いものだと考えており、卑怯な行為を激しく嫌う。強者が大陸を治めるべきで、自分こそがそれに相応しいと考えている。



ゼイラ

アバロン公国公王／29歳／男

非常に生真面目な男で、王国から受けた恩を返そうと王国残党に手を貸し、全面的に帝国と戦う姿勢を見せる。熱血漢で真っ直ぐな性格だが、若干融通が利かない所がある。



ディオン

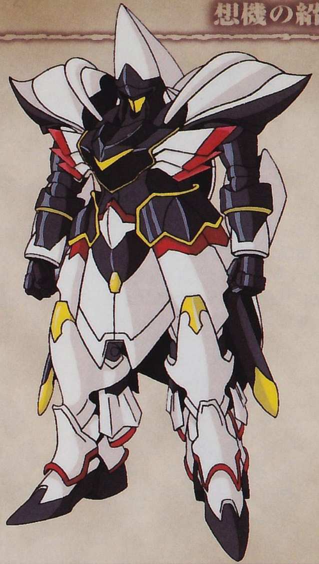
ディオンレーベ候領領主／41歳／男

「東の赤虎、西の獅子」と称されるように腕前は大陸で1、2を争う程であるが、自分が大陸の覇者になる気は無い。民の事を考えない者に覇者たる資格は無いと考えている。

Souki

【想機】

封石を動力源とし、搭乗者の思考によって動く、全長8メートルにも及ぶ鉄の巨人。搭乗者は想者と呼ばれる。
遥か昔ファラスタリア王国から発掘された10体の巨人は、人間の思考で動く事から「想機」と名づけられた。発掘された想機は王家と領主達が1体ずつ所持、研究を重ねる事となった。長年の研究の結果、発掘された機体には及ばぬものの、人々は想機の開発に成功。量産体制が取られ、次々に戦場に投入されて行った。想機の登場により戦争は更に激化、大陸は戦乱の時代を迎える。



ウルスラグナ

属性	光	武器	王剣エクスキャリバー

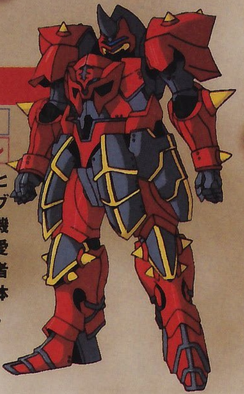
すべての機体を統べる王たる機体。この機体を操ることが出来るのは王国王家に連なる者のみであり、強大なこの力をどのように使うかは時の想者の意志に委ねられる。



サーベラス

属性	地
武器	魔剣ミストルティン

帝国皇帝が王国侵攻時に使用した機体。現在は帝国皇子デュウルがこれを継承している。余剰装甲を削ぎ機動性能を追及した結果、驚異的な機動力を得た。



クリムゾン

属性	火
武器	豪刀ミュルグレ

攻撃力において最強と言えるこの機体はニブルヘイム森公国の旗機で、苛烈王バルゼの愛機である。歴戦の強者でさえ、この真紅の機体を見ただけで恐怖した。



シルフィード

属性	風
武器	蒼炎剣フランベルジュ

帝国誕生以前の公国の旗機であったが現在は帝国皇女シャロンの愛機となっている。飛行能力があり、迅速な戦力搬送が可能。他の機体を活性化させる能力もあるという。



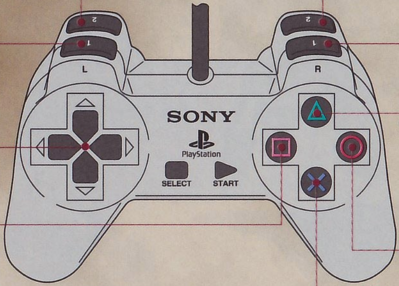
タンサンドール

属性	風
武器	神槍グングニル

アバロン公国の旗機。半人半馬の特異な機体は草原でこそ最大の力を発揮する。また、この機体を自在に操るには心技体が人馬一体の境地に達していなければならない。

Controller Operations コントローラの基本操作

【コントローラ】



L2ボタン
マップの水平度ダウン

L1ボタン
マップの左回転

方向キー
カーソルの移動

□ボタン
カーソルがユニット上で
簡易ユニット情報

押しながらで方向キーで
カーソル移動速度アップ

R2ボタン
マップの水平度アップ

R1ボタン
マップの右回転

△ボタン
方向キーと組み合わせて、
システムコマンドの
ショートカット

○ボタン
決定ボタン

カーソルが行動ユニット上→
ユニットメニュー

カーソルが他のユニット上→
ユニット情報

カーソルがユニット以外→
システムメニュー

×ボタン
キャンセルボタン
行動ユニットへカーソル移動



【アナログコントローラ】

各ボタンの操作方法は従来のコントローラと同様です。アナログスティックは使用しません。

※R1、R2、L1、L2、セレクトボタンを押しながら、スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ることができます。

Game Start ゲームの始め方

プレイステーション本体にディスクを正しくセットし、本体の電源をいれます。
デモアニメーション終了後タイトル画面になります。（デモはスタートボタンでスキップできます）



START 最初からゲームを始める

LOAD インターミッションでセーブした場所からゲームを再開

CONTINUE フィールドマップの途中でセーブした場所から再開

OPTION 各種の設定等を行うオプション画面へ移動する

Save Games セーブについて



セーブ インターミッションでセーブすることができます。（3ヶ所の中の任意の場所）

中断セーブ フィールドマップの途中でセーブできます。（セーブできるのは1ヶ所のみ）

※セーブデータはメモリーカードを2ブロック使用します。
※メモリーカードは、メモリーカード差込口1に差し込んでください。
（メモリーカード差込口2は使用しません。）

Passage Of Game ゲームの流れ

ここでは、このゲームの大まかな流れを説明します。
基本的に、イベントとフィールドマップを繰り返すことによってゲームは進行していきます。また、イベントとフィールドマップの間には、インターミッションがあり、セーブなどを行うことができます。

【イベント】





【インターミッション】



【戦闘】





【フィールド】

Stone's Attribute & Affinity 石の属性と相性

全ての想機は、原動力となる封石を装備して動いています。
封石は４種類の属性があり、各属性間には有利不利の相性があります。
相性をよく考慮にいれ、戦いを有利に進めましょう。


地属性の石


水属性の石


火属性の石


風属性の石

※装備する封石の属性により使用できる特技なども変化します。

【封石（ほうせき）】

元素の力を封じてある石。「地」「水」「火」「風」の４種が存在する。遺跡等から大量に発掘され（現在の技術では封石を作り出す事は出来ない。）想機を動かす際の動力源となっている上、想者の思考を想機に伝達する役割も持っている。人間の精神エネルギーに反応する性質を持っており、強い精神力の持ち主にはより強い反応を示す。一般流通でも扱われる程の数があるが純度に差があり、純度の高いもの程強力で高価である。



Unit ユニットの種類

想機は6つの種類に分類されます。

歩兵
標準的なタイプ。

軽歩兵
耐久度に欠けるが、機動性が高い。

重歩兵
機動性に欠けるが、耐久度が高い。

騎兵
平地などで圧倒的な機動力を誇る。

忍者兵
機動性のみを特化したタイプ。

飛兵
地形に左右されず最高の機動性能を誇る。

Battle system 戦闘システム

行動力システム(AP)

ユニットの行動順(ターン)は行動力メータがMAXになると回ってきます。
ユニットの全てのアクション(移動、攻撃、特技etc..)は、行動力を消費して行い、ターン内で余った行動力は疲労度の回復に使用されます。

※各ユニットの行動順はターンリストで確認できます。→P.16へ





疲労度システム(TP)

自分ターン以外で敵からの攻撃を受けると、行動力を消費するのではなく、疲労度を蓄積させて反撃など(防御、回避を含む)のリアクションを行います。
また、疲労度メータがMAXになると、一定時間行動不能状態になります。

SES シンクロナス・エモーション・システム

シンクロナス・エモーション・システム（SES）とは、ユニット（想者）の感情を戦闘へ反映させていくシステムです。
感情には、戦場（1面）のなかで細かく変化していく感情値と、長い戦い（クリアまで）の道のりで変化していく、ユニット間の相性値のふたつがあります。
ユニットの心の変化を読み取り、リーダーシップを発揮して、戦闘を有利に進めてください。
また、戦場での感情値の変化は、ステータスで常に確認する事ができます。
感情値は主に次のような影響があります。



怒	怒り	攻撃力
静	冷静	回避率
哀	哀しい	守備力
天	有頂天	命中率

Unit Command

【移動】

選択すると、ユニットの移動可能範囲が表示されます。
カーソルで移動先を選んで ○ ボタンを押すとユニットが移動を開始します。
ユニットが移動先まで到達したら、ユニットの向く方向を４方向から選択して決定します。



【攻撃】

選択すると、ユニットが使用可能な攻撃特技のリストが表示されます。その中から使用する攻撃を選択すると、攻撃可能範囲が表示されます。カーソルで攻撃相手を選んで決定すると戦闘シーンへ突入します。



【特技】

選択すると、ユニットが使用可能な支援特技のリストが表示されます。その中から使用する特技を選択すると、有効範囲が表示されます。カーソルで使用相手を選んで決定してください。



【情報】



選択すると、ユニットの詳細な情報（ステータス）を表示します。
→ P.21へ

【待機】

選択すると、ユニットの行動を終了します。
攻撃や移動を行わずに待機した場合は、攻撃などを行った時より早く次の順番が回ってきます。

※攻撃、特技は使用できない状態の時は
表示されません。



System Command

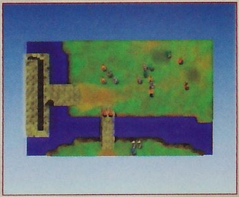
【部隊表】

選択すると部体表の画面に移動します。部隊表では、方向キーの上下で情報表示ユニット、左右で並び順を変更できます。
また、◎ボタンで情報表示中のユニットへカーソルを移動する事が出来ます。



【全体マップ】

マップが真上からの視点にズームアウトされ、全体の様子を表示します。



【ターンリスト】

ユニットの行動順を表示します。なおユニットの行った行動などで順番は多少変化するので必ずしも、ターンリスト順にユニットが行動するとは限りません。また、◎ボタンで指定したユニットへカーソルを移動する事が出来ます。



【作戦内容】

現在の面の作戦を確認する事ができます。



【システム】

カーソル移動	方向キーでのカーソルの移動方法を選びます。
縦軸スクロール	マップの縦軸方向のスクロール方法を選びます。
マップの拡縮率	マップの表示サイズを選びます。
簡易ユニット情報	カーソル上のユニットに表示される情報のON／OFFを選択します。
メッセージ速度	メッセージの表示速度を設定します。
サウンド出力	音をステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択します。

【セーブ】

中断セーブを実行します。

※部隊表、ターンリストで名前が青く表示されているのが味方の部隊で赤く表示されているのが敵の部隊です。



Attack & Reaction　攻撃とリアクション（反撃）





攻撃は、正面より側面、側面より背面から攻撃した方が有利になっています。
高い場所から低い場所への攻撃も有利になっています。
それぞれの地形には地形効果があり、命中率に影響します。
※地形の高さ、地形効果は 画面の左下の表示で確認できます。

攻撃には、4つの種類があり、それぞれの特徴を見極めて戦う事が重要です。

通常	普通に攻撃します。
転倒	攻撃が命中すると、相手は転倒して反撃を受けなくなります。
衝圧	防御不能で強力な攻撃で、相手は回避せざるをえません。
効果	物理攻撃ではなく、ステータス異常などを引き起こします。



また、攻撃ごとに、攻撃力、射程距離、命中率、消費AP、消費TPなどが違います。

敵に攻撃されたときは、それに対するリアクションを選択します。

戦闘開始	選択しているリアクションで戦闘を開始します。
反撃選択	反撃に使用する攻撃特技を選択します。
防御	敵の攻撃を防御してダメージを軽減させます。
回避	回避動作に専念します。
カウンター	相手の攻撃に対してクロスカウンターを試みます。



※攻撃を仕掛けられた向きや、ユニットの状態などによって選択できない項目は赤色の文字で表示されています。

Status

ステータス



- 想者の顔
- 想者の精神パラメータ → P.20へ
- AP. TP. HPの各グラフ
- 想機の名称
- 現在の各装備品の名称
- ユニットの行動速度
- 感情グラフ
- 想者の名称
- レベル
- 次のレベルまでの必要経験値
- 精神パラメータの総合値
- ユニットの最大移動距離



- 各特技リスト

※方向キー上下で攻撃、支援、潜在を選択します。

Level up & Parameter　レベルアップとパラメータ

ユニットは敵にダメージを与えたり、倒したりすると経験値がもらえます。
経験値を一定値ためる事で、レベルアップする事ができます。
レベルアップすると精神パラメータが増えます。
自由にパラメータを振り分けて、自分のお気に入りのユニットに育てましょう。

パラメータは戦闘時において主に以下のような影響があります。



パラメータ	影響
BAS（ベース）	基本能力、HP、行動速度
POW（パワー）	攻撃力
DEX（デクスタリティー）	命中率
AGL（アジリティー）	回避率、行動速度
DEF（ディフェンス）	防御力
WEP（ウェポン）	追加攻撃力

※精神パラメータは、使用可能な潜在特技などに大きく影響します。

Change Status ステータス変化状態

敵に効果属性の技をくらったり、味方に補助系の支援特技を掛けられたときなどは
ユニットの頭の上をステータス変化シンボルが回っています。


行動不能


移動不能


攻撃上昇


攻撃低下


防御上昇


防御低下


命中上昇


命中低下


回避上昇


回避低下



Intermission Command

【ロード】
セーブしてある場所からやり直します。



【出撃】
インターミッションを終了して、次のフィールドに進みます。

【作戦会議】
次のフィールドでの作戦や地形の形状などを確認する事ができます。



【買い物】
武器、封石、アクセサリなどの売買ができます。

【セットアップ】
セットアップには次のようなコマンドがあります。



ステータス	ユニットの現在の状態を確認する事が出来ます。
のりかえ	想者が他の想機に乗り換えます。 ※乗り換えが出来ない想者もいます。
武器装備	武器の装備を変更します。
封石装備	封石の装備を変更します。
アクセサリ装備	アクセサリの装備を変更します。 ※装備が変更できないユニットもいます。

インターミッションコマンド

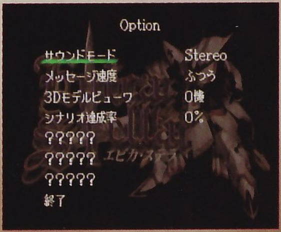
【仲間】
仲間に会いに行き話をします。また、各仲間同士の相性をグラフで見る事ができます。



【セーブ】
現在の状態をセーブします。

Option

オプション画面



【サウンドモード】
音をステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択します。

【メッセージ速度】
イベントなどのメッセージの表示速度を選択します。

【3Dモデルビューワ】
ゲーム中で遭遇した、想機を鑑賞することができます。

※その他にも、ゲームを進めたりクリアしたりするといい事があるかもしれません。

Special Ability

【攻撃特技】

名称	属性	射程	備考
斬り	ー	1	剣や斧で行う、命中率を重視した通常攻撃。
突き	ー	1	槍や剣で行う、バランスの取れた攻撃。
叩き	ー	1	斧やハンマーで行う、破壊力を重視した攻撃。
タックル	ー	1	肩から突進、勢いと重量で相手をなぎ倒す攻撃。
長突き	ー	2	槍等のリーチの長い武器で離れた敵を突く攻撃。
強斬り	ー	1	力を溜めてから繰り出す、強力な斬り攻撃。
強突き	ー	1	力を溜めてから繰り出す、強力な突き攻撃。
キック	ー	1	相手に蹴りを放つ、行動力消費の少ない攻撃。
アーストラップ	地	2	大地の力で相手をその場に縛りつける。
ガイアバスター	地	2	大地の波動を送り込み、相手にぶつける。
アイスブリッド	水	2	氷の矢を作り出し、相手に放つ。
アイスストーム	水	2	冷気の嵐で相手を包み、動きを鈍くする。
フレアボム	火	1	手先から炎のオーラを出し相手に叩き付ける。
メルトフレア	火	2	超高温の炎で相手を熱し、装甲を脆くする。
スパイラルウィンド	風	2	風の結界を張り、相手の行動を拘束する。
エアブラスト	風	4	激しい風を塊として飛ばし、相手にぶつける。

【支援特技】

名称	属性	射程	効果
ターンクエイク	地	1	地面を殴って敵一体の向きを回転させる。
アースヒール	地	1	大地から生命エネルギーを吸い取り体力を回復する。
ガイアプロテクト	地	1	大地の力の防御膜を張り、防御力を上げる。
メディレイン	水	2	力ある雨を降らして範囲内の味方の疲れを癒す。
ミスティシェイド	水	2	霧をはり、敵から見えにくくして回避率を上げる。
フェニックス	火	1	自分の全てを投げうって、味方を完治させる。
フレイムパワード	火	1	武器に炎の力を与え、一時的に攻撃力を上昇させる。
アクセラウィンド	風	1	風の力で素早く動くようになり、命中率が上がる。



特技一覧

【潜在特技】

名称	状況	効果
弾き返し	戦闘	正面からの敵の攻撃を弾き返す。
受け流し	戦闘	正面からの敵の攻撃を受け流す。
騎士道	戦闘	正面から仕掛けた攻撃の威力が上がる。
暗殺	戦闘	背後から仕掛けた攻撃の威力が上がる。
心眼	戦闘	カウンターの成功率が上がる。
地形半減	戦闘	敵の地形効果の影響を半分に減らす。
2回攻撃	フィールド	1ターン中に攻撃を2回選択可能になる。
前方威圧	フィールド	自分の前方に移動ZOCを発生させる。
後方威圧	フィールド	自分の後方に移動ZOCを発生させる。
全方位威圧	フィールド	自分の周りに移動ZOCを発生させる。
忍び足	フィールド	敵ユニットをすり抜けて移動できる。
迅速移動	フィールド	最大移動距離が+1される。

Weapon 武器一覧

【武器】

名称	種別	備考
グラディウス	剣	一般に広く普及している細身の剣。威力はあまり期待できない。
プレシューズ	剣	刀身の幅を広くする事で、破壊力を重視した剣。
カラドボルグ	剣	妖しく漆黒の光を放っている暗黒剣。鋭い切れ味を発揮する。
フランベルジュ	剣	想機シルフィードに装備されている剣。相手を適確に捕らえることが出来る。
ミストルティン	剣	想機サーベラスに装備されている剣。独特の形状が相手の防御を翻弄する。
スピア	槍	一般に広く普及している槍。
パルチザン	槍	矛先をより鋭利に改良し、威力の向上を図っている槍。
トライデント	槍	矛先の形状が三又になっている槍。
ドラゴンテイル	槍	想機ワイバーンと一体になっている槍。抜群の貫通力を誇る。
グングニル	槍	想機タンサンドールに装備されている槍。凄まじい威力を秘めている。
ハンドアックス	斧	一般に広く普及している手斧。 土木作業などにも使われる。
バトルアックス	斧	扱いやすく、戦闘用に改良された斧。
グレートアックス	斧	重量を増して、より破壊力を向上させた戦闘用の斧。
虎鉄	刀	一般に広く普及している刀。
菊一文字	刀	100日掛けて刀身を鍛えられた名刀。
斬鉄	刀	伝説の忍者一族が愛用していたとされる妖刀。

Houseki & Accessories 封石、アクセサリー一覧

【封石】

名称	属性	レベル
オニックス	地	1
トパーズ	地	2
ガーネット	地	3
クリソベリル	地	4
アクアスピネル	水	1
リーベック	水	2
マリンオーブ	水	3
ブルーウォーター	水	4
バーミリオン	火	1
スカーレット	火	2
ファイアルビー	火	3
レッドダイア	火	4
ウィンドマインド	風	1
エメラルド	風	2
グラスサファイア	風	3
ナイトジェイド	風	4

【アクセサリー】

名称	属性
力の腕輪	POW+2
妖精のピアス	DEX+2
盗賊の指輪	AGL+2
アミュレット	DEF+2
根性ハチマキ	BAS+2
ペガサスブーツ	最大移動距離+1
デュエルローズ	潜在特技「騎士道」を覚える。
アサシンマント	潜在特技「暗殺」を覚える。
戦士の紋章	潜在特技「前方威圧」を覚える。
傭兵の紋章	潜在特技「後方威圧」を覚える。
達人ハチマキ	潜在特技「受け流し」を覚える。
闘魂ブレス	潜在特技「弾き返し」を覚える。

使用上のご注意

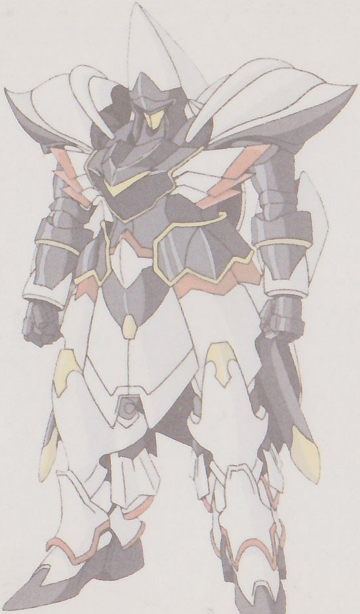
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01465